

Atención integral de niños y niñas de 4 a 5 años de las comunidades afrocolombianas del  
municipio de Suarez a través de la lúdica.

Trabajo Presentada para Obtener el Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica  
Fundación Universitaria los Libertadores

Jose Edgar Carabalí Lucumi

Luz Marina Cuervo Gamboa

Abril 2020

**CONTENIDO**

<b>1</b>	<b>CAPÍTULO 1.....</b>	<b>6</b>
1.1	Descripción del problema .....	6
1.2	Pregunta problema.....	7
1.3	Objetivo general .....	7
1.3.1	Objetivos específicos. ....	7
1.4	Justificación .....	8
<b>2</b>	<b>CAPÍTULO 2.....</b>	<b>10</b>
2.1	Antecedente 1 Nacional .....	10
2.2	Antecedente 2 Nacional .....	13
2.3	Antecedente 3 Internacional .....	15
2.4	Antecedente 4 Segunda lengua .....	19
2.5	Marco teórico .....	22
2.5.1	Interculturalidad.....	22
2.5.2	Etnoeducacion.....	23
2.5.3	Atención integral.....	24

2.5.4	Lúdica .....	24
2.5.5	Child development inventory. ....	25
<b>3</b>	<b>CAPÍTULO 3.....</b>	<b>26</b>
3.1	Línea de investigación .....	26
3.1.1	Población y muestra. ....	27
3.1.2	Instrumento.....	28
<b>4</b>	<b>CAPÍTULO 4.....</b>	<b>29</b>
4.1	Titulo de la propuesta .....	29
4.2	Introducción .....	29
4.3	Justificación .....	30
4.4	Objetivo .....	31
4.5	Estrategia y actividades .....	31
4.6	Contenidos .....	32
4.7	Responsables .....	33
4.8	Beneficiarios .....	33
4.9	Recursos.....	34

4.10	Evaluación y seguimiento .....	34
------	--------------------------------	----

<b>5</b>	<b>CAPÍTULO 5.....</b>	<b>35</b>
----------	------------------------	-----------

5.1	Conclusiones y recomendación.....	35
-----	-----------------------------------	----

5.2	Anexos .....	36
-----	--------------	----

5.3	Bibliografía .....	54
-----	--------------------	----

## LISTA DE TABLAS

	<b>Pag.</b>
Tabla 1 Antecedente 1 Nacional .....	10
Tabla 2 Antecedente 2 Nacional .....	13
Tabla 3 Antecedente 3 Internacional .....	15
Tabla 4 Antecedente 4 Segunda lengua.....	19
Tabla 5 Tabla de recursos implementación de la propuesta .....	34

## LISTA DE FIGURAS

	Pag.
Ilustración 1 Página Principal Guía de intervención. ....	32
Ilustración 2 Código Qr Guía de intervención versión digital. ....	33
Ilustración 3 Contenido.....	46
Ilustración 4 Modalidad Propia e Intercultural .....	47
Ilustración 5 Nuestro municipio y su interculturalidad .....	48
Ilustración 6 Forma en que aprenden los niños.....	49
Ilustración 7 Estilos de aprendizaje .....	50
Ilustración 8 Juegos y actividades grupales .....	51
Ilustración 9 Cosas que se debe considerar cuando se realizan trabajos en grupo.....	52
Ilustración 10 Modelo de propuesta lúdica pedagógica .....	53

## LISTA DE ANEXOS

	<b>Pag.</b>
Anexo 1 Formato de Entrevista para agentes educativos. ....	36
Anexo 2 Plantilla de análisis de entrevista .....	40
Anexo 3 Guía de intervención lúdica para la atención integral de niños y niñas de 4 a 5 años. ..	45

## RESUMEN

El presente proyecto de intervención disciplinar denominado Atención integral de niños y niñas de 4 a 5 años de las comunidades afrocolombianas del municipio de Suarez a través de la lúdica, nace debido debilidades teóricas y la falta de contenidos y estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza de las comunidades afrocolombianas del municipio de Suarez. Es indispensable comentar que la educación de calidad durante la primera infancia condiciona nuestro desarrollo humano en todas sus etapas y hace la diferencia en el porvenir de las personas, a su vez la educación de calidad contribuye en la reducción de desigualdades, la prevención de enfermedades, aumento en el rendimiento académico, oportunidades de empleo y productividad. Teniendo en cuenta lo anterior la presente propuesta busca convertirse en un aliado de los educadores, ya que aporta mediante una guía de intervención material lúdico, pedagógico y teórico, con el propósito de fortalecer labor docente y los procesos de enseñanza, generando con resultados a largo plazo la preservación de las tradiciones ancestrales, la disminución de los índices de pobreza, desigualdad, discriminación y mortalidad infantil. El presente proyecto, se enmarca bajo la Línea de investigación, Evaluación, Aprendizaje y docencia y el grupo de investigación, La razón pedagógica, cuya principal orientación son los procesos formativos de calidad.

**Palabras claves:** Atención Integral, Lúdica, interculturalidad.



## ABSTRACT

The present disciplinary intervention project called Comprehensive care for boys and girls from 4 to 5 years of age in the Afro-Colombian communities of the municipality of Suarez through play, was born due to theoretical weaknesses and the lack of content and play strategies in the teaching processes of Afro-Colombian communities in the municipality of Suarez. It is essential to comment that quality education during early childhood conditions our human development in all its stages and makes a difference in the future of people, in turn quality education contributes to the reduction of inequalities, the prevention of diseases, increase in academic performance, employment opportunities and productivity. Taking into account the above, this proposal seeks to become an ally of educators, since it contributes through a guide of intervention, playful, pedagogical and theoretical material, with the purpose of strengthening teaching work and teaching processes, generating long-term results. the preservation of ancestral traditions, the reduction of poverty, inequality, discrimination and infant mortality rates. This project is framed under the Research, Evaluation, Learning and Teaching Line and the research group, Pedagogical Reason, whose main orientation is quality training processes.

**Key words:** Comprehensive Care, Leisure, interculturality.

## **1 Capítulo 1**

### **1.1.1 Descripción del problema**

La primera infancia es un momento crucial en la vida del ser humano, por tal razón es meritorio que los niños y niñas en esta etapa gocen de educación de calidad. La atención integral a la primera infancia, luego de ser proclamada como política de estado se convirtió en obligatoria dentro territorio nacional, pero según el DANE en Colombia hay aproximadamente 4.800.000 niños y niñas de primera infancia, pero solo hay atención para 1.500.000, esta baja atención se presenta principalmente en las comunidades afrocolombianas ya que estas residen en zonas rurales de difícil acceso y marginales de las grandes ciudades del país, además la escasez de infraestructura como también de material didáctico lúdico, pedagógico con enfoque étnico que contribuyan a los educadores y sirvan de orientación para los niños y niñas afro del país y por ende del municipio de Suarez Cauca. Cerca del 80% de población del municipio se reconoce como afrocolombiana, más aun las organizaciones de base comunidades negras que se encuentra en proceso de fortalecimiento organizativo, luchan por el desarrollo de los niños y la preservación de las tradiciones étnicas en la región, mediante la práctica de actividades músicas y artista, pero esto no ha sido suficiente, más aún se ha identificado que existen debilidades en los procesos de intervención y enseñanza a la población infantil, dada la experiencia y formación académica de los educadores, los cuales carecen de herramientas lúdicas que conlleven a una efectiva transferencia del legado ancestral, técnico y cultural a través del tiempo. Por otra parte se evidencia que en la región no existen material lúdico, didáctico con enfoque étnico que, coadyude a los educadores y permitan fortalecer la formación integral de los niños en edades

tempranas, por tal razón esta iniciativa pretende diseñar estrategias y mecanismos que permitan dinamizar y fortalecer la atención integral de niños y niñas de 4 a 5 años afrocolombianos del municipio de Suarez Cauca, de tal manera que se aporte material, teórico, lúdico y pedagógico, permita a los educadores mitigar esta problemática nacional e intervenir eficazmente los procesos educativos de estos infantes, por ende se potencie desde edades tempranas las habilidades de los niños, teniendo en cuenta las características demográficas sociales, culturales y estilos de aprendizaje de las personas. Todo esto con el fin de contribuir a preservación de las tradiciones ancestrales, optimizar los índices de desarrollo humano y a su vez contribuir en la disminución de los índices de pobreza, desigualdad, discriminación y mortalidad infantil.

## **1.2 Pregunta problema**

¿Cómo dinamizar a través de la lúdica la atención integral de niños y niñas de 4 a 5 años de las comunidades afrocolombianas del municipio de Suarez?

## **1.3 Objetivo general**

Desarrollar una guía de intervención lúdica para la atención integral de niños y niñas de 4 a 5 años de las comunidades afrocolombianas del municipio de Suarez.

### **1.3.1 Objetivos específicos.**

1. Analizar caracterización socio cultural de los niños y niñas de 4 a 5 años de las comunidades afrocolombianas del municipio de Suarez Cauca.
2. Diseñar guía de intervención pedagógica y lúdica.

3. Definir método de evaluación para la guía de intervención pedagógica y lúdica desarrollada.

#### **1.4 Justificación**

La primera infancia es la etapa del ciclo vital en la que se establecen las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano. Comprende la franja poblacional que va de los cero (0) a los seis (6) años, los cuales son críticos en la formación de la inteligencia, la personalidad y las conductas sociales de los individuos.

De acuerdo a investigaciones realizadas se ha identificado que la educación de calidad durante la primera infancia condiciona nuestro desarrollo humano en todas sus etapas y hace la diferencia en el porvenir de las personas, a su vez la educación de calidad contribuye en la reducción de desigualdades, la prevención de enfermedades, aumento en el rendimiento académico, oportunidades de empleo y productividad.

Dado la anterior problemática, y reconociendo el valor de la educación en etapas iniciales, la realización del presente proyecto “Guía de intervención lúdica para la atención integral de niños y niñas” es de vital importancia para los educadores, niños y niñas de la región, porque pretende, aportar herramientas teóricas, contextuales y lúdicas, que permitan potenciar la atención integral de niños y niñas de 4 a 5 años de las comunidades afrocolombianas del municipio de Suarez Cauca, teniendo en cuenta las costumbres, hábitos y actividades socio culturales de dicha población, de tal manera que se fortalezcan los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de la lúdica logrando de esta manera que el cuerpo docente y agentes educativos maximicen y fortalezcan las capacidades, cognitivas, físicas de los niños, teniendo en cuenta cada una de las

inteligencias y etilos de aprendizaje, generando con resultados a largo plazo la preservación de las tradiciones ancestrales, la disminución de los índices de pobreza, desigualdad, discriminación y mortalidad infantil.

## 2 Capítulo 2

### 2.1 Antecedente 1 Nacional

Tabla 1 Antecedente 1 Nacional

<p><b>SOMOS ETNIAS, SOMOS CULTURAS, SOMOS A.R.E: PROPUESTA LÚDICO-PEDAGÓGICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL PARA PRIMERA INFANCIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL ALFONSO REYES ECHANDÍA.</b></p> <p>Trabajo de grado para optar al título de Especialista en la pedagogía de la lúdica.</p>	
Fuente	<a href="https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/423">https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/423</a> Año:2015
Objetivo	Desarrollar una propuesta lúdica pedagógica de educación intercultural con los estudiantes de transición del colegio Alfonso Reyes Echandía IED que les permita fortalecer los saberes a través de las expresiones culturales.
Problema	<p>En el curso transición 03 jornada tarde del colegio Alfonso Reyes Echandía se ha visualizado la diversidad de culturas, porque muchas familias de otras regiones de Colombia han emigrado a la capital por diversas razones y se han asentado en la localidad séptima de Bosa en busca de mejorar la calidad de vida.</p> <p>Observando la diversidad cultural de los niños, las niñas y padres que llegan al salón se hacen evidente las diferentes costumbres, expresiones, modismos, lenguajes e idiosincrasia que hacen de cada uno un ser singular e inmerso en una comunidad que interactúa entre sí.</p> <p>Además de lo anterior se identificado que en la institución educativa a pesar de los avances logrados en la última década en cuanto la política pública para el reconocimiento de la diversidad cultural aún existen prácticas de racismo y discriminación lo cual condiciona la convivencia estudiantil, más aun los lineamientos y/o teorías educativas destinadas a la escuela, surgen como una elucidación de un experto, los planes de estudio, textos escolares, manuales de convivencia, entre otros, tienden a la homogenización de las personas y se cierran a considerar como la interculturalidad, otras formas de conocer, interpretar y vivir la realidad.</p>
Estrategia	SOMOS ETNIAS, SOMOS CULTURA, SOMOS A.R.E fue la propuesta que se consolidado con la comunidad en general, la cual busco generar espacios para el

	<p>reconocimiento cultural de la comunidad educativa, lo cual permitiera concebir la diferencia no como un problema, sino como una oportunidad para ampliar nuestra mirada sobre nosotros mismos, los otros y la sociedad esto con el propósito de fortalecer los saberes, contribuir a la construcción de relaciones de respeto reafirmando la identidad cultural, que se vea reflejada en la sana convivencia, que deje un legado a una sociedad rica en valores éticos, morales, ciudadanos, culturales y sociales.</p> <p>Durante el desarrollo del proyecto se realizaron encuentros y talleres con niños y padres de familia, esto permitió obtener información de los participantes con el fin de identificar sus raíces culturales.</p> <p>Se realizó registro fotográfico, audiovisual, recolección de manualidades, escritos, dibujos y memorias de los participantes, todo esto producto final de cada una de las actividades desarrolladas.</p> <p>Algunas actividades realizadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>*Conocer de donde provienen los instrumentos de cada región.</li> <li>*Reconocimiento al trabajo artesanal de cada región.</li> <li>*Diferenciar las etnias, formas de vestir, de fauna, flora, casas de los contextos rural y urbano.</li> <li>*Reconocer la cultura Afrodescendiente.</li> </ul>
Enfoque metodológico	<p>Este proyecto se desarrolla dentro de la línea de investigación: pedagogías, didácticas e infancias bajo la línea institucional de pedagogías, medios, mediaciones.</p> <p>La metodología utilizada para el desarrollo de la propuesta fue investigación-acción (IA), la IA la cual es de carácter cualitativo y permite “estudiar la realidad educativa, mejorar su comprensión y al mismo tiempo lograr su transformación” (Colmenares &amp; Piñeros;2008. P. 96). A la vez, que conjuga la teoría con el quehacer pedagógico y orienta la participación de los diferentes miembros de la comunidad educativa como investigadores.</p>
Instrumentos	<p>Las Técnicas de investigación utilizadas durante la investigación fueron de corte cualitativo las cuales consistieron en: observación del participante, encuentros</p>

	con padres, registro audiovisual, sistematización de las experiencias, estas herramientas permitieron la recolección de información.
Resultados	El desarrollo del trabajo permitió la sistematización de experiencia mediante el desarrollo de la investigación como también permitió reconocer que es indispensable para las instituciones educativas diseñar planes de trabajo incluyentes, que consideren las características culturales de las personas, esto con el fin de mejorar la practicas académicas, disminuir los índices de racismo y mejorar la convivencia. El trabajo deja en evidencia que se puede aprender y enseñar mediante el arte la cultura el juego.

Fuente: Elaboración Propia



## 2.2 Antecedente 2 Nacional

Tabla 2 Antecedente 2 Nacional

<p style="text-align: center;"><b>LA LUDICA Y LA INTERCULTURALIDAD COMO PROPUESTA EDUCATIVA PARA UNA SANA CONVIVENCIA Y FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD ETNICA AFROCOLOMBIANA</b></p> <p style="text-align: center;">Trabajo de grado para optar al título de Especialista en la pedagogía de la lúdica.</p>	
Fuente	<p><a href="https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/419/CortezMedina%20Mariana.pdf?sequence=2&amp;isAllowed=y">https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/419/CortezMedina%20Mariana.pdf?sequence=2&amp;isAllowed=y</a></p> <p>Año:2015</p>
Objetivo	Desarrollar un programa de expresiones lúdicas orientadas al reconocimiento de las raíces afro descendientes y al fortalecimiento de la identidad de los estudiantes del grado cuarto de primaria 4 de la IE. Decepaz.
Problema	<p>La Institución Educativa Técnico Industrial Desepez, está ubicada en la comuna 21 de Santiago de Cali, es una institución en la cual convergen estudiantes de diversas etnias (negra, mestiza, indígena).</p> <p>Los estudiantes afros del grado cuarto de primaria, muestran inconformidad al hablar de sus raíces, y no se reconocen en sus orígenes, así mismo se molestan cuando los llaman o les dicen afros. El problema se da porque la mayoría de los mestizos asocian el color negro con lo malo y se les distingue con palabras despectivas "" ladrones, cochinos, brutos, feos, negros tenían que ser, "" además no es raro escuchar chistes como estos, parecen un carbón, se oscureció esto, no se le ve si no los dientes". Es tanto el acoso que en ocasiones se generan peleas y lo más triste es que se ven muchachos afros resentidos, aislados, tristes, con baja autoestima, mal genidos y a veces con comportamientos violentos. Cuando se les indaga el porqué de su comportamiento, comentan que se molestan porque son maltratados y discriminados, claro está que los niños agresores por el hecho de ser niños, y algunos adolescentes no miden la consecuencia de sus actos, además son influenciados por sus familias y por la sociedad.</p>
Estrategia	La propuesta Me acepto y me reconozco en mi etnia a través de La lúdica dirigida al desarrollo y fortalecimiento de la identidad en el marco del reconocimiento y la auto - aceptación en estudiantes. Se desarrolló con el propósito de que los estudiantes afros mejoren su autoestima, valoren su identidad étnica y cultural,

	<p>aprovechando sus saberes ancestrales, la riqueza de sus juegos tradicionales, sus fortalezas deportivas y artísticas, a través de actividades lúdicas como: coplas, versos rondas, creaciones artísticas, danzas, teatro, cuentearía, deportes, lo anterior con el fin de que los niños y niñas afros de la institución, mejoraran su calidad de vida, sean respetados, se les valore como personas, y se les reconozca la importancia de su cultura en el desarrollo del país, para que así se pueda promover, gestar, iniciar y fortalecer procesos con la comunidad educativa que permitan construir un buen ambiente de aprendizaje y una sana convivencia teniendo como principios la aceptación y la tolerancia.</p>
Enfoque metodológico	<p>El presente proyecto se desarrolló a través de la técnica de Investigación Cualitativa, el modelo pedagógico aplicado para el desarrollo es ecléctico; es decir, está conformado por varios modelos: El constructivista piagetiano Piaget (s.f.), que guiará la producción del conocimiento a través de las construcciones del mismo en los diferentes momentos de enseñanza y aprendizaje; el ambientalista de Brunner (s.f.), que se relaciona con la pertinencia necesaria para adquirir el conocimiento al interior del aprender a hacer y aprender a hacer para producir algo que les permita a los niños y a las niñas vivir exitosamente al interior de su comunidad educativa y con la sociedad en general. Por último, el modelo pedagógico socio-humanista que se basa en las competencias ciudadanas y el cultivo del ser y del hacer desde lo Afrocolombiano para la diversidad.</p>
Instrumentos	<p>Para recolección de datos se utilizó como método la encuesta.</p>
Resultados	<p>Con el desarrollo de esta iniciativa fue beneficiada la Comunidad Educativa Desepaz y en especial el grado cuarto, ya que con el desarrollo de actividades lúdicas, grupales y participativas se contribuyó al fortalecimiento de su identidad y la conformación de un tejido social sólido y arraigado en su tradición que no se deja quebrantar fácilmente. Se espera que el proyecto se convierta en una herramienta educativa que permita reorientar los procesos pedagógicos etnoeducativos de la institución y a su vez se realice seguimiento y retroalimentación del proceso con los estudiantes.</p>

Fuente: Elaboración Propia

### 2.3 Antecedente 3 Internacional

Tabla 3 Antecedente 3 Internacional

<p>ARGENTINA ¿DE DÓNDE SOS? ESTRATEGIAS PERFORMÁTICAS Y PEDAGÓGICAS PARA ABORDAR EL RACISMO.</p> <p>Requisito de grado para optar por el título de Especialista en artes escénicas.</p>	
Fuente	<p><a href="http://dx.doi.org/10.1590/2237-266082467">http://dx.doi.org/10.1590/2237-266082467</a></p> <p>Año: 2019</p>
Objetivo	<p>Profundizar las dimensiones comunicativas y pedagógicas del dispositivo performativo ampliando el trabajo y elaborando talleres participativos con el fin de fomentar una actitud crítica sobre las desigualdades étnico-raciales en instituciones de enseñanza media de la ciudad de Rosario.</p>
Problema	<p>La construcción colectiva de la intervención performática ¿y vos, de dónde sos? Es el resultado de un proceso de investigación que tiene como antecedentes más de diez años de estudios académicos y artísticos relacionados a diversas practicas afroamericanas, antes presentado como estrategia comunicacional y de difusión que llevaba adelante el Museo de la Escuela de Antropología (Facultad de Humanidades y Artes- UNR) Se evidenció la necesidad de establecer nuevas conexiones entre lo estético, político, es decir trabajar ese legado afro en sus consecuencias sociales, culturales y políticas despertando conciencia mediante diferentes lenguajes expresivos. La metodología de Performance- investigación lograba poner en circulación creativamente problemáticas que había costado mucho abordar en las investigaciones académicas, pues este legado tendía a quedar siempre asociado a una vivencia de otros, en cambio actuar ese legado despertó en las personas experiencias concretas que evidenciaban la imposibilidad de situar una historia negra en nuestro país aislándola de una historia nacional compartida y sentida por todos los argentinos</p>
Estrategia	<p>El desarrollo del proyecto se realizó a través de un dispositivo comunicativo y pedagógico compuesto por una performance- intervención y dinámicas participativas en formato de taller (teatro, fórum, comunicación interactiva, experiencias cognitivas, perceptivas y de movimiento) propios de proyectos de desenvolvimiento y transformación social.</p>

Enfoque metodológico	<p>Para la realización del proyecto se utilizó un enfoque de investigación cualitativa con observación participativa la cual permitió la recolección de datos y posterior evaluación. Se utilizó la performance (arte en vivo o arte acción) como estrategia comunicativa, lúdica y pedagógica de enfoque social.</p> <p>La metodología de trabajo estuvo compuesta por tres instancias:</p> <p>1) Visitas de reconocimiento a la institución para:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sondear las problemáticas específicas vinculadas a la discriminación racial;</li> <li>• Establecer criterios comunes para la realización del dispositivo;</li> <li>• Acercar material bibliográfico que sirviera de introducción a la temática en las aulas.</li> </ul> <p>2) Presentación de la performance-intervención con el objetivo de interpelar, corporal y afectivamente, al espectador, en un repaso crítico por la noción de origen, familia y descendencia. El trabajo concluye con una apertura al diálogo por medio de diversos interrogantes a partir de los cuales se invita a reflexionar sobre aquellas categorías de discriminación y exclusión basadas en el origen étnico-racial y que se encuentran naturalizadas en el contexto nacional.</p> <p>3) Realización de los talleres, en los cuales se trabaja, primero, con prácticas rítmicas que favorecen la integración y el reconocimiento grupal (aprovechando el trabajo que uno de los integrantes del equipo ya venía realizando en la escuela, en talleres de percusión para los estudiantes). En una segunda instancia, se abordarían situaciones cotidianas referidas por los propios participantes, para, desde allí, presentar algunas categorías teóricas claves como racismo, etnia y raza. Finalmente, se brindarían herramientas lúdicas y expresivas para habilitar la posibilidad de imaginar y elaborar colectivamente alternativas para la transformación de esas realidades.</p> <p>Durante todo el proceso, el equipo de estudiantes realizó observación participante, registro de campo y registro fotográfico y audiovisual, material que luego fue utilizado para socializar y difundir los resultados del proyecto.</p>
Instrumentos	Performance: Dispositivo comunicativo y pedagógico, Visitas de reconocimiento, Teatro Forum. Establecimientos educativos, Comunidad

	<p>educativa, Talleres: Juego del mapa. Canción: Avamonja, canto de apertura en lengua Yoruba, Objetos representativos: (pororó, muñeca, partida de nacimiento, pipa, pañuelo, caracoles, polleras), Dinámica: Taller vivencial. Participación activa de los estudiantes en la propuesta en forma oral y escénica, Material fotográfico y audiovisual.</p>
Resultados	<p>El proyecto funcionó de manera activa y dinámica tanto la comunicación interna del equipo de trabajo como el lazo con los directivos, docentes y estudiantes de la escuela. Esos vínculos se reflejan en las fotografías y en el video elaborado, en el cual pudimos plasmar el trabajo mancomunado de todos, así como las resonancias que quedaron a partir del trabajo con las situaciones suscitadas por la performance y por las dinámicas del taller vivencial.</p> <p>Por otro lado, entendemos que el dispositivo colaboró con la desnaturalización de la discriminación racial, pues logró traducir en imágenes, movimientos y algunas palabras una problemática que es realmente difícil de abordar y nombrar en Argentina. En especial, el trabajo realizado sobre el signifiante <i>negro</i>, que se plasmó en charlas sobre lo que implica que una práctica, una religión o una persona sea nombrada como <i>negra</i> (y sobre su vinculación con lo oscuro, lo malo, lo negativo). Esto disparó en las y los alumnos reflexiones y cuestionamientos a los tipos de trabajos que pueden tener <i>los (caracoles) negros</i>, sobre la magia <i>negra</i> como algo peligroso, los familiares <i>negros</i> que están ocultos, que no se nombran, que les permitieron interrogar una idea muy extendida en el sentido común. Se dotó a las docentes de mayores herramientas conceptuales y pedagógicas para ser formulada; herramientas que ella dijeron no tener. Vale la pena señalar que el material bibliográfico donado a la escuela cuenta con guías de actividades específicas para introducir esas temáticas en el salón de clases mediante lenguajes que no son meramente expositivos. creemos que el salón logró convertirse en un espacio <i>multisensorial</i>, cargado de ritmos, imágenes, voces y movimientos inusuales. Eso se evidenció además en las devoluciones que hicieron algunos de los estudiantes a la periodista Vanina Cánepa sobre cómo habían vivido la experiencia. De a poco, lograron integrarse al trabajo para, finalmente, exponer con palabras, pero también con gestos y movimientos, sus visiones sobre el tema, tomando como punto de partida su propia vida cotidiana. También aparecieron prejuicios, miedos y rechazos. Pudimos plantear, de forma lúdica, otras clasificaciones sociales a las que estamos acostumbrados, otras maneras de agruparse y vincularse para construir y deconstruir identidades posibles. Ese juego con los elementos simbólicos</p>

permitió revisar cómo se van organizando esos entramados sociales que parecen inamovibles en un principio y, así, formular la pregunta ¿y vos, de dónde sos?

En términos de los objetivos del trabajo, el momento más participativo y que permitió ingresar de lleno al tema racial y de discriminación fue el final de la performance y el armado del mapa. Allí, las y los estudiantes propusieron clasificaciones, formas de modificar ese mapa racial, se animaron a tomar un lugar en ese orden, criticaron el orden establecido y, luego, se prestaron al juego de armar otros grupos, crear tipos de saludos grupales, compartirlos con otros.

Una de las conclusiones metodológicas a las que arribamos deriva del hecho de reconocer que la participación en un hecho performático (que, aunque convoque, es mayormente contemplativo) produce una sensibilidad que amplía y habilita el intercambio y, de alguna manera, allana el camino para que las chicas y los chicos se animen a moverse o a participar en las propuestas. Esta apertura se reduce cuando aparece, sin mediación previa, una solicitud de participación que involucre el movimiento y rompa con la hegemonía de la palabra.

Fuente: Elaboración Propia

## 2.4 Antecedente 4 Segunda lengua

Tabla 4 Antecedente 4 Segunda lengua

LET'S HAVE FUN: TEACHING STRATEGIES USED TO SUPPORT PLAY-BASED LEARNING IN ELEMENTARY	
Requisito de grado para optar por el título de: Master of Teaching	
Fuente	<a href="https://tspace.library.utoronto.ca/bitstream/1807/77227/1/Tran_Michelle_201706_MT_MTRP.pdf">https://tspace.library.utoronto.ca/bitstream/1807/77227/1/Tran_Michelle_201706_MT_MTRP.pdf</a> Año:2017
Objetivo	Examine the pedagogical strategies that teachers are using to support play-based learning in FDK.
Problema	<p>Teaching through PBL can cause both enthusiasm and frustration for teachers. Academics have provided key information about the experiences of PBL teachers, but there are missing ideas that address how to resolve certain frustrations and concerns. Karia (2014) stated that teachers find it difficult to integrate subjects with the game and it is difficult to reach on board with expectations.</p> <p>Having this less structured program makes it difficult to plan and integrate game topics that make teachers feel insecure and frustrated (Martlew). Many teachers find it frustrating because there are no guidelines to follow in order to teach the Game (Samuelsson and Johansson, 2006) (Baker, 2014) Baker states that without guidelines for PBL, teachers have different perspectives on play and learning and Therefore, this makes it a challenge to integrate the game into your classroom. There are several strategies to address some of these concerns, such as the use of documentation (Shinder 2010, Guillaume, 2012), connecting literacy through workshops (Mcgee and Schickedanz 2017), and using a high-reach teaching approach (Bennett et al, 1997), although some strategies have been documented to support game-based learning, much of the research and suggestions come from international studies.</p>

Estrategia	My intervention was structured as follows: 1.5 Summary of the study-In chapter 2, current literature on my subject, include both benefits and concerns with PBL, experiences and teaching strategies. In Chapter 3, I present the research methodology and Procedures, data analysis and limitations. In Chapter 4, I provide the results of the investigation and I described the data in relation to my research study. In Chapter 5, I describe the implications of the study, conclusions and recommendations for future research.
Enfoque metodológico	In this chapter, I discuss the research methodology to answer the research question: What pedagogical strategies are teachers using to support play-based learning in FDK? First I examine the research approach and the procedures before introducing the data collection instruments, and My reasoning of its importance and value for my research. Then I describe the sampling criteria, sampling procedures, and provide information about my participants. Next, I describe the data. analysis and its procedures before recognizing the ethical considerations that are vital to my research. To conclude the chapter, I identify the limitations and strengths of my research, and provide the following steps. 3.1 Research focus and procedures This study used a qualitative research approach. I used semi-structured interviews with Two teachers within the Toronto District School Board (TDSB). Creswell (2013) defines qualitative research as an approach to research that begins with a broad assumption and an interpretive / theoretical lens to explore a research problem. A key aspect for qualitative research is how questions are addressed to social or human problems and to be able to understand and make meaning of this (Creswell, 2013, Fossey, Harvery, McDermott, & Davidson, 2002). In order to do so, qualitative research describes and explains the experiences and interaction of participants in a natural environment, such as the environment in which the problem occurred (Creswell, 2013, Fossey et al., 2002)
Instrumentos	Semi-structured research, open interview, general interview, standardized interview. Semi-structured interview, sections: background information, sampling strategies: criteria and procedures of teachers with the PBL methodology Recruitment of participants (Convenience, Theoretical, Judgment sampling) Primary school teachers of the Toronto District School Board in Ontario.
Resultados	The data collected from the two interviews provided me with valuable data that helped answer the research question.



	<p>He concludes that: Game-based learning involves planning and thinking, and teachers, who expect students to learn and grow through everything in the curriculum.</p> <p>Configuration of the game centers: The participants recognized that the materials provided in the classroom support the curricular content, the student inquiry and the appropriation according to the needs and orientation of each teacher.</p> <p>Philosophy of teaching: due to the nature of the learning based on the game, each teacher adopts different philosophies to teach within the classroom.</p>
--	--

Fuente: Elaboración Propia

## **2.5 Marco teórico**

Para el desarrollo del presente proyecto se considera necesario la interpretación y utilización de las siguientes teorías y conceptos.

### **2.5.1 Interculturalidad.**

Como concepto y práctica, la interculturalidad significa “entre culturas”, pero no simplemente un contacto entre culturas, sino un intercambio que se establece en términos equitativos, en condiciones de igualdad. Además de ser una meta por alcanzar, la interculturalidad debería ser entendida como un proceso permanente de relación, comunicación y aprendizaje entre personas, grupos, conocimientos, valores y tradiciones distintas, orientada a generar, construir y propiciar un respeto mutuo, y a un desarrollo pleno de las capacidades de los individuos, por encima de sus diferencias culturales y sociales. En sí, la interculturalidad intenta romper con la historia hegemónica de una cultura dominante y otras subordinadas y, de esa manera, reforzar las identidades tradicionalmente excluidas para construir, en la vida cotidiana, una convivencia de respeto y de legitimidad entre todos los grupos de la sociedad (Walsh, 1998).

La interculturalidad tiene como propósito fundamental, el diálogo equitativo entre culturas, lo que implica que estas, en medio de sus particularidades, encuentran formas de relacionamiento y encuentro que les permite continuar su existencia sin dañarse mutuamente. En este sentido, la interculturalidad es un proyecto político que propende por la construcción de relaciones horizontales, en la que se reconoce la perspectiva de cada uno sin perder de vista la necesidad de lograr objetivos comunes.

La interculturalidad supone el reconocimiento y valoración desde adentro de cada cultura como condición para reconocer y valorar al otro. Implica por esto el diálogo y la escucha permanente entre miembros de distintas culturas, razón por la cual no se trata de escuchar y luego definir de manera unilateral las formas en que se desarrollará un proyecto o programa, sino de procesos de negociación. En este sentido, la interculturalidad se entrelaza con la construcción de confianza y la participación.

### **2.5.2 Etnoeducación.**

El término etnoeducación surge en Colombia a partir de la reinterpretación del concepto de etnodesarrollo, cuyo autor, el antropólogo mexicano Bonfil (1982), lo propuso para conceptualizar la educación bilingüe intercultural.

El Ministerio de Educación nacional de Colombia define la etnoeducación como un proceso a través del cual los miembros de un pueblo internalizan y construyen conocimientos y valores al desarrollar destrezas de acuerdo con sus necesidades, aspiraciones e intereses que les permiten desempeñarse adecuadamente en su medio y proyectarse con identidad hacia otros grupos humanos.

El enfoque etnoeducativo concibió los cambios a tener en cuenta en las relaciones de la sociedad hegemónica con las culturas de los grupos étnicos proyectándose hacia el reconocimiento mutuo mediante el análisis crítico de los elementos culturales propios, adaptados, enajenados e impuestos y la interacción dinámica de unas culturas con otras. Así, la etnoeducación se convierte en una estrategia viable y válida que permite a los grupos étnicos identificar y desarrollar propuestas de educación que respondan a sus intereses, necesidades y aspiraciones, de acuerdo con sus

características culturales, económicas, sociopolíticas, lingüísticas, etc. en una dimensión de articulación intercultural.

### **2.5.3 Atención integral.**

De acuerdo a declaraciones (Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, 2019) la Atención Integral “Es el conjunto de acciones intersectoriales, intencionadas, relacionales y efectivas, encaminadas a asegurar que en cada uno de los entornos en los que transcurre la vida de niñas y niños, existan las condiciones humanas, sociales y materiales para garantizar la promoción y potenciación de su desarrollo. Estas acciones son planificadas, continuas y permanentes e involucran aspectos de carácter técnico, político, programático, financiero y social, y deben darse en los ámbitos nacional y territorial (Ley 1804 de 2016)”.

### **2.5.4 Lúdica.**

Jiménez (1997) define la lúdica como: “Un elemento prioritario del desarrollo humano, no es una ciencia, ni una disciplina y mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce el disfrute, el goce; acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la danza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se producen cuando interactuamos con otro, sin más recompensa que la gratitud y la felicidad que producen dichos eventos”.

La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana.

### **2.5.5 Child development inventory.**

Parents' observations of their children can provide important information about their development. The Child Development Inventory includes statements that describe young children's behavior. The Inventory asks you to report what your child is doing. It can help to understand your child's development and needs.

### 3 Capítulo 3

#### 3.1 Línea de investigación

El desarrollo del presente proyecto de nominado **Atención integral de niños y niñas de 4 a 5 años de las comunidades afrocolombianas del municipio de Suarez a través de la lúdica**, se enmarca bajo la Línea de investigación, Evaluación, Aprendizaje y docencia y el grupo de investigación, La razón pedagógica, cuya principal orientación son los procesos formativos de calidad.

Teniendo en cuenta que la presente iniciativa la cual busca promover estrategias teóricas y lúdicas, que permitan a los docentes y educadores dinamizar la atención integral de niños, el eje de investigación temática de la propuesta son los procesos de enseñanza y aprendizaje, específicamente las Didácticas, que alberga contenidos investigativos relacionados con las estrategias de enseñanza y aprendizaje, como también modelos y teorías de enseñanza, elementos indispensable para el desarrollo de la presente iniciativa.

El presente proyecto investigativo se orienta bajo las teorías de la investigación cualitativa la cual “Estudia la realidad en su contexto natural, tal y como sucede, intentando sacar sentido de, o interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas. La investigación cualitativa implica la utilización y recogida de una gran variedad de materiales—entrevista, experiencia personal, historias de vida, observaciones, textos históricos, imágenes, sonidos – que describen la rutina y las situaciones problemáticas y los significados en la vida de las personas”. (Gómez, 1999, p.32). Se opta por esta técnica indagación ya que

permite la eficiente recolección y análisis de información aportada por la población mediante datos descriptivos u observación, además este enfoque de investigación es ideal entornos educativos e investigaciones sociales.

Tomando como referencia las técnicas de investigación en mención, se utilizará como principal instrumento de recolección de información la entrevista a docentes y agentes educativos, ya que mediante este mecanismo se pretende realizar acercamiento a los agentes educativos, de tal forma que se pueda obtener información crítica y precisa que permita diseñar una guía efectiva de intervención pedagógica y lúdica.

### **3.1.1 Población y muestra.**

La población y muestra seleccionada para el desarrollo de la presente iniciativa se encuentra ubicada en el municipio de Suarez Cauca y pertenecen a la institución de base de comunidades negras, Fundación Nadeco, la cual lucha por el bienestar de las comunidades de la región.

Esta fundación cuenta con 270 niños (a) distribuidos en diferentes partes del municipio y 16 educadores los cuales brindan atención integral a la primera infancia en alianza con el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. Dado que el presente proyecto pretende convertirse en un aliado o guía de apoyo para docentes, se tomará como muestra a 11 educadores de la Fundación a los cuales se entrevistarán mediante una entrevista semiestructurada, con el fin de obtener información que permite el diseño de la presente propuesta piloto.

### 3.1.2 Instrumento.

Para la recolección de información del presente proyecto se utilizará como instrumento la entrevista, mediante el uso del “**Formato de entrevista para agentes educativos o educadores fundación Nadeco**” y el **acuerdo de confidencialidad de la información diseñado. (Ver Anexo 1)**



## **4 Capítulo 4**

### **4.1 Título de la propuesta**

Guía de intervención lúdica para la atención integral de niños y niñas de 4 a 5 años.

### **4.2 Introducción**

La presente propuesta, o guía de intervención lúdica, contempla diferentes conceptos y teorías, que permite al cuerpo docente o agentes educativos fortalecer los profesos de enseñanza y aprendizaje de la población infantil de 4 a 5 años, participe de la modalidad propia e intercultural del Instituto colombiano de bienestar familiar, en el municipio de Suarez Cauca.

Esta guía intervención alberga información relacionada con la modalidad propia e intercultural para la atención integral a la para infancia, a su vez los asentamientos poblacionales de comunidades indígenas y afros del municipio las cuales son indispensables para la presente modalidad de atención. Más una esta iniciativa contiene elementos relacionados con la forma de aprendizaje de los niños de 4 a 5 años y la importancia del juego en los procesos de aprendizaje y enseñanza.

Otros elementos importantes de mencionar dentro del contenido del guía, son las teorías y estilos de aprendizaje propuesto por el psicólogo Howard Gardner, en el cual se mencionan diferentes aspectos o herramientas de trabaja, que permite a los educadores potenciar las diferentes inteligencias de los años de una manera lúdica. Esta guía contiene y explica de manera detalla juegos y actividades grupales las cuales podrían ser aplicadas durante el desarrollo de los talleres

y jornadas de intervención, además de los juegos se mencionan aspectos o tips que se pueden tener en cuenta cuando se trabajó con grupos.

Además de lo anterior la presente iniciativa incluye una propuesta pedagógica que pretende fortalecer la Identidad étnica de niños de 4 a 5 años del municipio de Suarez Cauca, mediante el uso de las artes como estrategia de aprendizaje y concientización, esto con el propósito de dar evidencia del gran aporte de la lúdica en los procesos de enseñanza y dar a conocer que los niños en etapas iniciales, aprenden mediante la interacción con el medio, la práctica de juego y actividades que generen satisfacción o felicidad.

#### **4.3 Justificación**

Dado la formación académica y experiencia de los educadores de la región, es evidente que existen debilidades teóricas y lúdicas, más aun en la región y en el municipio no existen contenidos que orienten y fortalezcan desde una perspectiva lúdica, los procesos de enseñanza de los docentes y agentes educativos de la Atención integral a la primera infancia, por tal razón el desarrollo de esta guía es de vital importancia para los docentes de la Fundación Nadeco, por que aportar material lúdico, pedagógico, y teórico, que sirva de apoyo y fortalecimiento a la labor docente, adscritos a la modalidad propia e intercultural del Instituto colombiano de bienestar familiar.

#### **4.4 Objetivo**

Fortalecer la atención integral de niños y niñas de 4 a 5 años a través de la lúdica.

Producto específico: Guía de intervención lúdica para la atención integral de niños y niñas de 4 a 5 años.

#### **4.5 Estrategia y actividades**

Para la realización de la presente guía se realizaron las siguientes actividades:

Fase: 1

La primera fase del desarrollo del proyecto fue de vital importancia por que permitió la interacción y acercamiento a la población objeto, en esta etapa se realizó la observación de campo, esto con el fin de conocer las actividades y estrategias desarrolladas por lo docentes, además de lo anterior se realizaron entrevistas con el propósito de obtener información primaria que permitiera delimitar la problemática, seguidamente de continuo con la identificación las personas a quienes se dirige el producto, para qué lo usarán y en qué condiciones.

Fase 2

Luego de delimitar el problema se inició con la fase 2 del desarrollo del proyecto, la cual se enfocó en determinar las estrategias adecuadas para la solución del problema. En etapa se analizaron las características socio culturales de los niños y niñas de 4 a 5 años de las comunidades

afrocolombianas del municipio de Suarez Cauca, a su vez se definió la información que albergaría la guía de intervención utilizada por los docentes.

### Fase 3

En la fase 3 o final del proyecto se enfocó principalmente en la construcción de la guía de intervención, fue en esta fase donde se realizó el prototipito y el diseño de la guía de intervención lúdica, fue esta etapa fue necesario la participación de un diseñador gráfico, el cual plasmó mediante herramientas de diseño los contenidos de la guía de intervención. En esta fase también se diseñó el método de evaluación de la guía de intervención.

## 4.6 Contenidos

Contenidos de la Guía de intervención lúdica. (**Ver Anexo 3**)

Ilustración 1 Página Principal Guía de intervención.

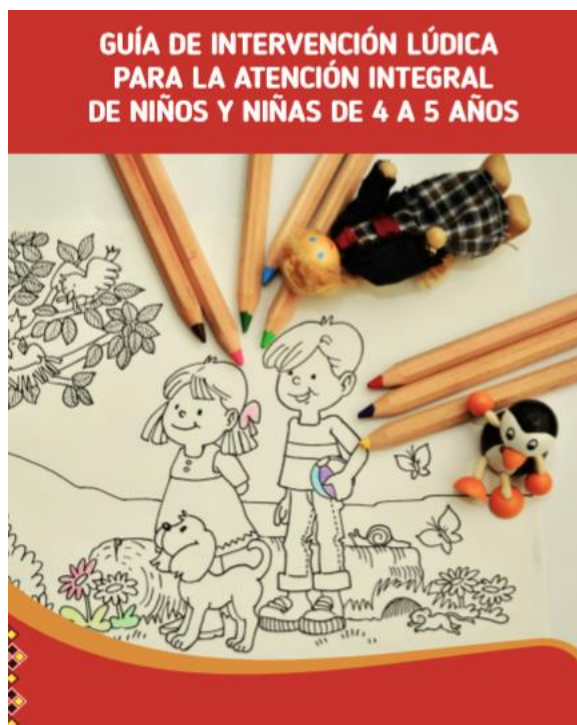


Ilustración 2 Código Qr Guía de intervención versión digital.



#### **4.7 Responsables**

Nombre: Jose Edgar Carabali Lucumi.

Profesión: Ingeniero en Informativa.

Rol: Gestor de datos.

#### **4.8 Beneficiarios**

Los beneficiarios del proyecto se encuentran ubicados en el municipio de Suarez Cauca y pertenecen a la institución de base de comunidades negras, Fundación Nadeco, la cual lucha por el bienestar de las comunidades de la región. La fundación cuenta con 270 niños (a) distribuidos en diferentes partes del municipio y 16 educadores. Los beneficiarios directos son los docentes los cuales cumplen la labor de enseñar estar serán los que sacarán mayor provecho de la guía, los beneficiarios indirectos serán los niños y padres de familia.

## 4.9 Recursos

Tabla 5 Tabla de recursos implementación de la propuesta

<b>RECURSOS</b>	<b>DESCRIPCION</b>
<b>Humanos</b>	Directivos, docentes o agentes educativos, estudiantes, padres de familia.
<b>Técnicos</b>	Equipo de cómputo herramientas de diseño, teléfono móvil, Proyector de video, conectividad a internet, impresora.
<b>Didácticos</b>	Papel Carta, colores, lápiz, lapiceros.
<b>Económicos</b>	Transporte, refrigerios.

Fuente: Elaboración Propia

## 4.10 Evaluación y seguimiento

La presente iniciativa se evaluará utilizando como instrumento la observación de campo y las entrevistas, las cuales serán analizadas utilizando la escala de valoración, Likert de 5 niveles, de tal manera que cada pregunta tiene 5 opciones de respuesta. El diseño de las preguntas y el significado de las opciones han sido creados para que la nota mínima (1) corresponda a una evaluación que reprueba o califica de mala manera lo que se está preguntando, mientras que la nota máxima (5) corresponde a una aprobación o que la pregunta está siendo calificada positivamente. Las preguntas intentaran obtener información acerca de la impresión de los usuarios, usabilidad de la gua, utilidad y pertinencia de la información contenida en la guía en evaluación.

## **5 Capítulo 5**

### **5.1 Conclusiones y recomendación**

El desarrollo del presente Proyecto de Intervención Disciplinar fue de vital importancia, porque permitió colocar en práctica cada uno de los conceptos y teorías aprendidas durante el desarrollo de la Especialización en pedagogía de la lúdica, a su vez comprender y entender el valor pedagógico de la lúdica en los procesos de enseñanza y desarrollo del ser humano.

Es meritorio resaltar que la lúdica es una excelente herramienta para la labor docente, que bueno sería si existiera en el país un modelo de educación creado desde una perspectiva lúdica, donde primara la educación basada en valores y utilizara el juego como herramienta potenciadora de las facultades y aptitudes humanas.

El desarrollo del proyecto además de lo anterior permitió el acercamiento a las teorías del aprendizaje, el desarrollo humano, estilos de aprendizaje, el juego y su importancia, actividades lúdicas artísticas y recreativas, elementos indispensables para el que hacer del docente.

Dada la estructura y simplicidad de la presente propuesta, es pertinente mencionar que se convertirá en una gran herramienta de apoyo para los docentes, ya que contempla un lenguaje cotidiano y pertinente para la población objeto, además su estructura guía al usuario de una manera sencilla y pasa de la teoría a la práctica, la pretende propuesta no pretende reemplazar las prácticas docentes, sino fortalecer y diversificar las actividades actuales de los agentes educativos de la Fundación Nadeco.

## 5.2 Anexos

Anexo 1 Formato de Entrevista para agentes educativos.



### **FORMATO DE ENTREVISTA PARA AGENTES EDUCATIVOS O EDUCADORES**

#### **FUNDACIÓN NADECO**

Lugar: \_\_\_\_\_

Fecha \_\_\_\_\_

Cargo del Educador \_\_\_\_\_

Empresa \_\_\_\_\_

Email \_\_\_\_\_

Telefono \_\_\_\_\_

1. ¿Para usted que es la interculturalidad?
2. ¿Para usted que es la etnoeducacion?
3. ¿Ha utilizado texto o escritos etnoeducativos?
4. ¿Qué es la atención integra a la primera infancia?
5. ¿Cuáles son los componentes de la atención integral a la primera infancia?



6. ¿Cuáles son los métodos de seguimiento y evaluación del desarrollo físico y cognitivo del infante?
7. ¿Cuáles son las actividades lúdicas, realizadas con los niños (Artes, cultura ,deportes)?
8. ¿Qué tipo de actividades son las más llamativas para los niños?
9. ¿Qué dificultades se le han presentado cuando realiza un taller, clase o actividad lúdica con los niños?
10. ¿Usted que hace cuando algún no desea participar de las actividades preparadas?
11. ¿Si existiera una guía de intervención lúdica para la atención integral la utilizaría?
12. ¿Porque razón utilizaría la guía de intervención lúdica?
13. ¿Qué elementos o aspectos quiera que tuviera la guía de intervención lúdica?

Fuente: Elaboración Propia

## **OBJETIVOS DE LAS PREGUNTAS**

1,2,3 Estas preguntas se realizan con el objetivo de identificar y comprobar los conocimientos de los educadores acerca de la interculturalidad y etnoeducación, aspectos importantes a tener en cuenta dentro del entorno social de las comunidades del municipio, a su vez reconocer e identificar textos etnoeducativos que podría servir como herramienta para fortalecer el trabajo propuesto.

4. Esta pregunta pretende indagar los conocimientos de los docentes acerca de la atención integral, con el fin de identificar vacíos y aspecto por fortalecer e incentivar. Por otra parte, reconocer e identificar la percepción de los educadores con respecto al tema en mención.

5. Esta pregunta se realiza con el fin de determinar los conocimientos de los educadores como también verificar los aspectos que aborda la atención integral, esto con el fin de obtener información que permita complementar la guía de intervención.

6. Esta pregunta se realiza con el objetivo de reconocer las estrategias de seguimiento e identificar posibles estrategias que podría complementar el seguimiento y evaluación del desarrollo físico y cognitivo del niño.

7.8 Estas preguntas se realizan con el propósito de conocer las estrategias lúdicas utilizadas con los niños e identificar las de más gusto para los infantes. Lo anterior con el fin de fortalecer los trabajos y actividades realizar, como también poseer herramientas que permitan diseñar una guía de intervención que se adapte a las características de los niños de la región.

9,10 Esta pregunta se realizan con el fin de reconocer dificultades presentadas durante el desarrollo de las actividades, como también las facultades y capacidades de los educadores para la resolución de problemas, esto con el objetivo de proponer en la guía de intervención mecanismo que permitan dar solución a estas situaciones problemitas.

11,12 Esta pregunta se realizan con el fin de sondear el grado de aceptación de la propuesta por parte de los docentes, a su vez visualizar si la propuesta es una necesidad real del cuerpo educativo.

13. Esta pregunta se realiza con el fin de obtener e identificar los elementos claves y necesarios para la intervención de los docentes, con el fin de que sean utilizados e implementados en la guía de intervención.

Fuente: Elaboración Propia

### PLANTILLA DE ANÁLISIS DE ENTREVISTA

Pregunta	Objetivo	Análisis de respuestas
<p>1. ¿Para usted que es la interculturalidad?</p> <p>2. ¿Para usted que es la etnoeducacion?</p> <p>3. ¿Ha utilizado texto o escritos etnoeducativos?</p>	<p>1,2,3 Estas preguntas se realizan con el objetivo de identificar y comprobar los conocimientos de los educadores acerca de la interculturalidad y etnoeducacion, aspecto importantes a tener en cuenta dentro del entorno social de las comunidades del municipio, a su vez reconocer e identificar textos etnoeducativos que podría servir como herramienta para fortalecer el trabajo propuesto.</p>	
<p>4. ¿Qué es la atención integra a la primera infancia?</p>	<p>4. Esta pregunta pretende indagar los conocimientos de los docentes acerca de la</p>	

	<p>atención integral, con el fin de identificar vacíos y aspecto por fortalecer e incentivar. Por otra parte reconocer e identificar la percepción de los educadores con respecto al tema en mención.</p>	
<p>5. ¿Cuáles son los componentes de la atención integral a la primera infancia?</p>	<p>5. Esta pregunta se realiza con el fin de determinar los conocimientos de los educadores como también verificar los aspectos que aborda la atención integral, esto con el fin de obtener información que permita complementar la guía de intervención.</p>	
<p>6. ¿Cuáles son los métodos de seguimiento y evaluación del desarrollo físico y cognitivo del infante?</p>	<p>6. Esta pregunta se realiza con el objetivo de reconocer las estrategias de seguimiento e identificar posibles</p>	

	<p>estrategias que podría complementar el seguimiento y evaluación del desarrollo físico y cognitivo del niño.</p>	
<p>7. ¿Cuáles son las actividades lúdicas, realizadas con los niños (Artes, cultura ,deportes)?</p> <p>8. ¿Qué tipo de actividades son las más llamativas para los niños?</p>	<p>7.8 Estas preguntas se realizan con el propósito de conocer las estrategias lúdicas utilizadas con los niños e identificar las de más gusto para los infantes. Lo anterior con el fin de fortalecer los trabajos y actividades realizar, como también poseer herramientas que permitan diseñar una guía de intervención que se adapte a las características de los niños de la región.</p>	
<p>9. ¿Qué dificultades se le han presentado cuando realiza un taller, clase o actividad lúdica con los niños?</p>	<p>9,10 Estas preguntas se realizan con el fin de reconocer dificultades presentadas durante el</p>	

10. ¿Usted que hace cuando algún no desea participar de las actividades preparadas?	desarrollo de las actividades, como también las facultades y capacidades de los educadores para la resolución de problemas, esto con el objetivo de proponer en la guía de intervención mecanismo que permitan dar solución a estas situaciones problemitas.	
11. ¿Si existiera una guía de intervención lúdica para la atención integral la utilizaría?  12. ¿Porque razón utilizaría la guía de intervención lúdica?	11,12 Esta pregunta se realizan con el fin de sondear el grado de aceptación de la propuesta por parte de los docente, a su vez visualizar si la propuesta es una necesidad real del cuerpo educativo.	
13. ¿Qué elementos o aspectos quiera que tuviera la guía de intervención lúdica?	13. Esta pregunta se realiza con el fin de obtener e identificar los elementos claves y necesarios para la intervención de los docentes,	

	con el fin de que sean utilizados e implementados en la guía de intervención.	
--	---	--

Fuente: Elaboración Propia





## Contenido

<b>Introducción.....</b>	<b>5</b>
<b>Modalidad Propia e Intercultural para la Atención a la Primera infancia.....</b>	<b>6</b>
<b>Nuestro territorio es intercultural.....</b>	<b>7</b>
<b>¿De qué manera aprenden los niños?.....</b>	<b>8</b>
Habilidades Sociales y Emocionales en Desarrollo.....	8
<b>Estilos de aprendizaje.....</b>	<b>9</b>
Visual.....	9
Aural (Auditivo Musical).....	9
Verbal (Lingüística).....	9
Físico (Kinestésico).....	10
Lógica (Matemática).....	10
Social (Interpersonal).....	10
Solitaria (Interpersonal).....	11
8. Naturalista.....	11
<b>Juegos y actividades grupales.....</b>	<b>12</b>
<b>Cosas que se deben considerar cuando se realizan juegos grupales o utilizas técnicas de animación.....</b>	<b>16</b>
<b>Modelo de propuesta pedagógica .....</b>	<b>17</b>
<b>Rubrica de evaluación . Fundacion Nadeco.....</b>	<b>21</b>

## Modalidad Propia e Intercultural para la Atención a la Primera Infancia

Esta modalidad funciona principalmente en los territorios étnicos, zonas rurales y rurales dispersas del país. Busca garantizar el servicio de educación inicial a niñas y niños en primera infancia y mujeres gestantes en el marco de la atención integral con estrategias y acciones pertinentes, oportunas y de calidad desde lo propio y lo intercultural para responder a las características propias de sus territorios y comunidades. Su identidad particular está dada por el lugar estructural que tiene la participación de las autoridades tradicionales y de la comunidad en general, y por ser la forma de atención a la primera infancia que en sus componentes da cuenta de las particularidades, formas de cuidado, desarrollo integral, de los grupos étnicos y rurales. Se define con base en:

- El fortalecimiento y la pervivencia cultural.
- Una particular comprensión del territorio.
- Una estructura social y política propia en la que se desarrolla la cotidianidad.

La modalidad se implementa a través de las Unidades Comunitarias de Atención: espacios concertados con la comunidad para la atención de los niños y las niñas, mujeres gestantes, con pertinencia, oportunidad y calidad de acuerdo a su identidad cultural y a las características de sus territorios.

### Objetivos específicos de la modalidad

- Fortalecer la participación de las niñas y los niños en las prácticas tradicionales, significativas y cotidianas de la comunidad para rescatar la comprensión de las distintas formas de vivir, habitar y apropiar el territorio de las familias y las comunidades.
- Fortalecer la participación de las familias y las comunidades en la garantía de los derechos de las niñas y los niños a través de formas de operación concertadas.

- Fortalecer o resignificar los vínculos afectivos y las prácticas de cuidado y crianza de los niños, las niñas y sus familias a partir de sus identidades culturales y las características de la comunidad.
- Contribuir en el marco de la diversidad, con la vivencia del nivel más alto posible de salud de los niños, las niñas y las mujeres gestantes, reconociendo y promoviendo las concepciones interculturales de cuidado y promoción de la salud.
- Promover el acceso y consumo diario de alimentos en cantidad, calidad e inocuidad por parte de niñas y niños con el objetivo de favorecer las condiciones de salud, alimentación, nutrición y hábitos de vida saludables, en el marco del respeto y protección de la diversidad étnica-cultural.<sup>1</sup>



<sup>1</sup> <https://www.ichf.gov.co/programas-y-estrategias/primera-infancia/modalidades-de-atencion/modalidad-propia>



Ilustración 5 Nuestro municipio y su interculturalidad

## Nuestro territorio es intercultural



[ Guía de intervención pedagógica y lúdica para la atención integral de niños y niñas de 4 a 5 años ]

## ¿De qué manera aprenden los niños?

"La inteligencia es el potencial psico-biológico para resolver problemas o para crear productos apreciados en un determinado contexto cultural".

Teniendo en cuenta lo anterior, el aprendizaje de los niños y niñas depende de los potenciales biológicos, que luego se expresan como el resultado de la interacción de factores genéticos y ambientales, es decir, el cuerpo de los niños y niñas está diseñado para aprender y para desarrollar competencias en una o varias áreas, pero para ello se les debe brindar la oportunidad de explorar.

En grado 1º o preescolar, los niños aprenden a través del juego debido a que no es una edad apropiada para usar hojas de trabajo, tarjetas de memoria, ejercicios matemáticos, entre muchos más.

### Habilidades Sociales y Emocionales en Desarrollo

- Tienen un fuerte deseo de aprender
- Les gusta hacer preguntas
- Ven y observan
- Disfrutan la repetición
- Comprenden la diferencia entre el bien y el mal.

Según el psicólogo Stephen Suomi, *"Jugar es un comportamiento que parece no tener ningún propósito, parece divertido, pero en realidad prepara (a los niños) para un mundo social complejo, la evidencia sugiere que jugar puede ayudar a impulsar la función cerebral, aumentar la forma física, mejorar la coordinación y enseñar cooperación"*<sup>2</sup>.

El juego desarrolla en los niños y en los adultos sensación y sentimientos de placer, aunque no es igual no el juego en los niños y en los adultos, los niños aprenden y fortalecen su desarrollo mediante cada una de las experiencias lúdicas. Las actividades lúdicas como correr, saltar, pintar, dibujar provoca en los seres humanos la estimula la dopamina asociado a la Motricidad fina, gruesa y a las respuestas nerviosas que estas relacionadas con la expresión de emoción, propiciar el juego podría producir en un ser humano mucha satisfacción, a tal punto de producir efectos psicodélicos similares al consumo de un alucinógeno, acalorando el cuerpo, masificando alta frecuencia cardíaca a su vez propiciando la estimulación central y periférica.

<sup>2</sup> Suomi, S. J. (1998). Compelling retrospective results call for creative prospective investigations. *Psychosomatic Medicine*, 60, 245-246.





## Estilos de aprendizaje

Según Howard Gardner y sus investigaciones en el análisis de las capacidades cognitivas y su teoría de las inteligencias múltiples existen ocho estilos de aprendizaje diferentes pero cada persona desarrolla una más que otra. De tal forma que en la actualidad se suelen combinar varios de estos estilos para obtener buenos resultados en los procesos de aprendizaje.



### 1. Visual

Este tipo de personas prefieren el uso de imágenes, videos y comprensión espacial para poder aprender mejor. Pueden armar cosas y resolver rompecabezas con gran facilidad, son observadores y pueden recrear imágenes, se ubican con facilidad en diferentes lugares. Para favorecerse este estilo se puede jugar con los niños a localizar cosas en un dibujo, armar objetos, dibujar o resolver laberintos.

#### Algunas actividades:

- Tarjetas / memofichas
- Memoria fotográfica
- Rompecabezas
- Sopa de letras
- Laberintos
- Videos
- Pintura
- Dibujo
- Collage
- Mapas
- Artes



### 2. Aural (Auditivo Musical)

Estas personas prefieren el uso de la música y el sonido para potenciar y mejorar el aprendizaje. Tienen facilidad para tocar instrumentos musicales, memorizan con sólo escuchar, les gusta cantar y recuerdan con facilidad melodías o ritmos. Esta se promueve cuando los niños juegan con objetos que emiten sonidos, cantan canciones para aprender nuevas palabras o escuchan música.

#### Algunas actividades:

- Reconocimiento de instrumentos musicales
- Reconocimiento de secuencias musicales
- Canciones con contenido educativo
- Practica con instrumentos musicales
- Espacios ambientados con música
- Recrear sonidos de la naturaleza
- Actividades en otros idiomas
- Presentaciones con música
- Narraciones en voz alta
- Comparación de ritmos
- Lectura en voz alta
- Audiolibros



### 3. Verbal (Lingüística)

Las personas prefieren el uso de las palabras tanto habladas como escritas para mejorar y potenciar el aprendizaje. Muestran una gran capacidad para expresarse y comunicarse y se les facilitan actividades como leer, escribir o hablar. Para promoverla es recomendable contar junto a ellos historias, imitar sonidos, jugar a las adivinanzas, rimas, trabalenguas, etc.



## Juegos y actividades grupales

### Hola hola

Los participantes se ponen de pie y forman un círculo. Una persona camina alrededor del círculo, por la parte exterior y toca a alguien en el hombro. Esa persona camina alrededor del círculo en la dirección contraria, hasta que las dos personas se encuentren frente a frente. Se saludan mutuamente tres veces por sus nombres en su idioma. Luego las dos personas corren en direcciones opuestas alrededor del círculo, hasta tomar el lugar vacío. La persona que pierde camina alrededor del círculo otra vez y el juego continúa hasta que todos hayan tenido un turno.

### Lo que tenemos en común

El facilitador dice una característica de las personas en el grupo, como 'tener hijos'. Todos aquellos que tengan hijos deben moverse hacia un lado del salón. Cuando el facilitador dice más características, como 'les gusta el fútbol', las personas con esas características se mueven al lugar indicado.

### ¿Quién es el líder?

Los participantes se sientan formando un círculo. Una persona se ofrece de voluntario para salir del salón. Después que haya salido, el resto del grupo escoge un 'líder'. El líder debe hacer una serie de acciones, como aplaudir, zapatear, etc., que luego son imitadas por todo el grupo. El voluntario regresa al salón, se para en el centro y trata de adivinar quién es el líder que ejecutó las acciones. El grupo no mira al líder para protegerlo. El líder debe cambiar sus acciones a intervalos regulares sin que lo pillen. Cuando el voluntario encuentra al líder, se une al círculo y la persona que era el líder sale del salón para permitir que el grupo escoja a un nuevo líder.

### El sol brilla en...

De pie o sentados, los participantes forman un círculo pequeño con una persona en el centro. La persona en el centro grita "el sol brilla en..." y dice un color o un artículo de vestir que alguien en el

grupo tenga. Por ejemplo, "el sol brilla en todos los que llevan algo azul" o "el sol brilla en todos los que llevan calcetines" o "el sol brilla en todos los que tienen ojos cafés". Todos los participantes que tienen estos atributos deben cambiar lugares entre sí. La persona en el centro trata de tomar el lugar de los que se han movido, y así se queda otra persona en el centro sin lugar. La nueva persona en la mitad grita "el sol brilla en..." y dice nombres de diferentes colores o tipos de ropa.

### Grupo de estatuas

Pida al grupo que se mueva por el salón, moviendo y soltando sus brazos y relajando sus cabezas y sus cuellos. Después de un momento, diga una palabra. El grupo debe formar estatuas que describan esa palabra. Por ejemplo, el facilitador dice "paz". Todos los participantes instantáneamente y sin hablar tienen que adoptar posiciones que demuestren lo que para ellos significa 'paz'. Repita el ejercicio varias veces.

### Moverse hacia el espacio

Pida a todos que escojan un lugar en particular en el salón. El juego inicia parándose en su 'lugar'. Pida que caminen por el salón y hagan una acción en particular, por ejemplo saltando en un pie, saludando a todos los que llevan ropa azul o caminando de espaldas, etc. Cuando el facilitador dice "pare", todos deben correr hacia sus espacios originales. La persona que llegare a su espacio primero será el siguiente líder y podrá pedir al grupo que hagan lo que él/ella quiera.

### El juego del plátano

Seleccione un plátano u otro objeto, por ejemplo un llavero. Los participantes de pie forman un círculo con las manos detrás de sus espaldas. Una persona se ofrece como voluntario para pararse en el centro. El facilitador camina por la parte de afuera del círculo y secretamente pone el plátano en las manos de alguien. Entonces el plátano se pasa discretamente alrededor del círculo detrás de los participantes.



Ilustración 9 Cosas que se debe considerar cuando se realizan trabajos en grupo



## Cosas que se deben considerar cuando se realizan juegos grupales o utilizas técnicas de animación

- Durante un taller o una reunión, trate de usar técnicas de animación frecuentemente, cuando la gente se vea adormilada o cansada o para crear un descanso natural entre actividades.
- Trate de escoger juegos que sean apropiados para el contexto local; por ejemplo, piense cuidadosamente sobre la utilización de juegos que consisten en tocar a otras personas, en particular, cuando se tocan diferentes partes del cuerpo.
- Trate de escoger juegos en los que todos puedan participar y sea sensible a las necesidades y circunstancias del grupo. Por ejemplo, algunos de estos juegos pueden excluir a personas con discapacidades, tales como dificultades al caminar o al oír, o personas con diferentes niveles de habilidades para leer y escribir.
- Trate de garantizar la seguridad del grupo, particularmente en juegos que consistan en correr. Por ejemplo, trate de asegurarse que haya suficiente espacio y que el suelo esté despejado.
- Trate de no solo usar juegos competitivos, sino también juegos que incentiven el desarrollo del trabajo en equipos.
- Trate de evitar que las técnicas de animación duren mucho tiempo. Hágalas breves y continúe con la siguiente actividad planeada cuando todos hayan tenido la oportunidad de moverse y ¡despertarse!





Ilustración 10 Modelo de propuesta lúdica pedagógica

## Modelo de propuesta pedagógica

Título de la Propuesta	LAS ARTES COMO ESTRATEGIA DE FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD ÉTNICA
Autores de la Propuesta	José Edgar Carabali Estudiante de Especialización en pedagogía de la lúdica.
Fecha de elaboración	Marzo de 2020
Objetivos	Fortalecer la identidad étnica de niños de 4 a 5 años del municipio de Suarez Cauca, mediante el uso de las artes como estrategia de aprendizaje y concientización.
Escenario:	<p>El escenario donde se pondrá en marcha la presente propuesta pedagógica, está ubicado en las instalaciones de la Fundación Nacional para el desarrollo sostenible de las comunidades Nadeco, institución que lucha por el bienestar integral de las comunidades del Municipio de Suarez.</p> <p>Los niños inscritos en la fundación y participantes de esta propuesta, habitan principalmente en las zonas rurales del municipio, cuyos padres pertenecen a comunidades campesinas cuyo nivel educativo es bajo y sus actividades principales son la minería artesanal y la agricultura.</p> <p>Las madres de familia, cabeza de hogar, participan de talleres semanales de formación en la fundación cuyo objetivo es incentivar y fortalecer el desarrollo integral de los niños con enfoque étnico.</p>
Asesor / Profesor:	<p>El docente será el mediador y orientador de la actividad lúdica, se encargará de organizar el grupo de trabajo, además de diseñar y preparar el material didáctico para el desarrollo de la actividad.</p> <p><b>Cronograma de actividades:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Como primera medida el docente dará un saludo de bienvenida a los alumnos o niños participante de los talleres formativos.</li> <li>• Realizar actividad lúdica llama (El Lobo), para relajar el grupo e incentivar a una activa participación.</li> <li>• Organizar los estudiantes en parejas con el fin de que exista interacción entre los alumnos durante el desarrollo de la actividad.</li> <li>• Suministrar material didáctico, colores e ilustración étnica.</li> <li>• Explicar actividad a los estudiantes.</li> <li>• Realizar seguimiento, monitoreo y orientación mientras se realiza actividad.</li> <li>• Realizar evaluación y retroalimentación de los resultados de la propuesta con el grupo de trabajo.</li> <li>• Exponer a las diferentes instituciones municipales los resultados obtenidos con la propuesta pedagógica.</li> </ul>



| Guía de intervención pedagógica y lúdica para la atención integral de niños y niñas de 4 a 5 años |

### 5.3 Bibliografía

Colombia. Ministerio de Educación Nacional. (2004). Normas: normatividad básica para etnoeducación. El Ministerio.

BONFIL, G. (1982). El Etnodesarrollo: sus premisas jurídicas, políticas y de organización.

Gómez, G. R., Flores, J. G., & Jiménez, E. G. (1999). Metodología de la investigación cualitativa.

Ireton, H. (1992). Child development inventory.

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (2019). Manual Operativo Modalidad Propia e Intercultural v3. Septiembre 30, 2019, de Icbf Sitio web: <https://www.icbf.gov.co/el-instituto/sistema-integrado-de-gestion/manual-operativo-modalidad-propia-e-intercultural-v3>

Jiménez. C (1997). La Lúdica como experiencia cultural. Etnografía y hermenéutica del juego. Bogotá: Magisterio.

Vosniadou, S. (2002). Cómo aprenden los niños. Cooperativa Editorial Magisterio.

Walsh, C. “La interculturalidad y la educación básica ecuatoriana: Propuestas para la reforma educativa,” Procesos. Revista Ecuatoriana de Historia 12, 1998, 119-128.